

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data dan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan secara inkuiri untuk meningkatkan kemampuan memahami dan keterampilan proses sains dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengaruh pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan secara inkuiri dapat lebih meningkatkan kemampuan memahami konsep dibandingkan pengaruh pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan tradisional. Hal ini dibuktikan dengan perolehan N-gain kelas eksperimen sebesar 0,45. Sedangkan pada kelas kontrol peningkatan N-gainnya sebesar 0,28.
2. Pengaruh pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan secara inkuiri dapat lebih meningkatkan keterampilan proses sains dibandingkan pengaruh pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan tradisional. Hal ini dibuktikan dengan perolehan N-gain kelas eksperimen sebesar 0,44. Sedangkan pada kelas kontrol peningkatan N-gainnya sebesar 0,08.

#### **B. Rekomendasi**

Atas dasar temuan dan kesimpulan penelitian penggunaan model pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan secara inkuiri dalam pembelajaran IPA atau sains di Sekolah Dasar, maka penulis merekomendasi beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lain perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan secara inkuiri agar dapat terlihat hasil positif dari model ini.
2. Diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan secara inkuiri pada materi atau konsep lain terutama

**Meri Yusup, 2016**

*PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PENGALAMAN MENGGUNAKAN PERCOBAAN SECARA INKUIRI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI DAN KETERAMPILAN PROSES SAINS PADA SISWA SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

materi yang bersifat nyata agar dapat di uji cobakan dalam kelas, sehingga pemahaman siswa dapat lebih meningkat.

3. Penambahan waktu pembelajaran untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan secara inkuiri, dikarenakan pembelajaran ini membutuhkan porsi waktu yang lebih banyak.
4. Jumlah media atau alat peraga yang sesuai dengan jumlah kelompok belajar siswa agar dapat membantu kelancaran dalam kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran berbasis pengalaman, selain itu jumlah yang sesuai dapat memangkas waktu pembelajaran menjadi lebih efektif.

### **C. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan dan rekomendasi di atas, peneliti menyampaikan dalam penerapan pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan secara inkuiri, adapun implikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi para pelaku pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya menerapkan pembelajaran yang berbasiskan pengalaman, agar siswa memiliki keterampilan-keterampilan yang ia peroleh dari pengalaman belajar.
2. Untuk menerapkan model pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan secara inkuiri perlu dukungan dan melibatkan seluruh pihak di lingkungan sekolah guna meminimalisir kendala teknis baik internal maupun eksternal yang berarti pada saat melakukan proses pembelajaran di sekolah.
3. Penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan secara inkuiri dapat diterapkan baik pada siswa kelas rendah maupun siswa kelas tinggi di Sekolah Dasar baik yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.